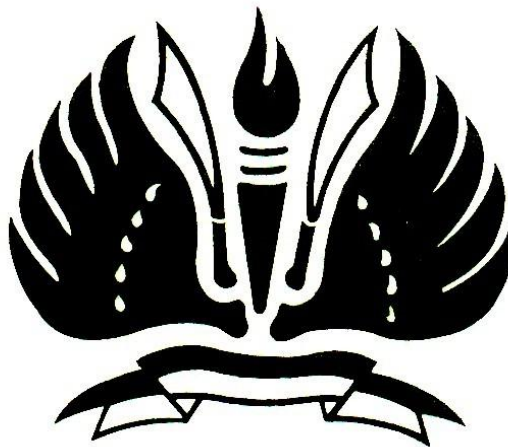


**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN DENGAN MENGGUNAKAN  
MODEL KOOPERATIF TIPE “TGT”  
PADA MURID KELAS IV**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**Oleh  
YAHIN  
NIM. F34210587**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2013**

# **PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE “TGT” PADA MURID KELAS IV**

**Yahin, Maridjo Abdul Hajmy, Asmayani Salimi**  
Email : [yahinpgsd.2013@gmail.com](mailto:yahinpgsd.2013@gmail.com)

**Abstrak:** Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe “Teams Game Tournament (TGT)” pada murid kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitiannya adalah studi pengembangan sifat penelitiannya kualitatif dan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas. Perhitungan dilakukan selama 3 siklus, hasil perhitungan menunjukkan rata-rata aktivitas pada baseline aktivitas fisik 38,00%, aktivitas mental 23,33%, aktivitas emosional 38,00%. Siklus I aktivitas fisik 70,24%, aktivitas mental 60,71%, aktivitas emosional 81,25%. Siklus II aktivitas fisik 79,76%, aktivitas mental 71,43 %, aktivitas emosional 85,71%. Pada siklus III aktivitas fisik 92,86%, aktivitas mental 86,90%, aktivitas emosional 91,96%. Berdasarkan data yang telah diperoleh, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Nomor 6 Nanga Masau Sintang.

**Kata Kunci:** teams, game, tournament

**Abstract :** Improving Citizenship Education Learning Activities by Using Cooperative Learning Type " Teams Games Tournament ( TGT ) " in grade IV . This study aims to determine the increase in activity of students using cooperative learning TGT . The method used is descriptive method to shape the nature of research is the study of the development of qualitative research and the type of research is action research . The calculation is performed for 3 cycles , the calculation results showed that the average activity in 38.00 % of baseline physical activity , mental activity, 23.33 % , 38.00 % emotional activity . First cycle of physical activity 70.24 % , 60.71 % mental activity , emotional activity of 81.25 % . Cycle II 79.76 % of physical activity , mental activity, 71.43 % , 85.71 % emotional activity . In the third cycle of physical activity 92.86 % , 86.90 % mental activity , emotional activity of 91.96 % . Based on the data that has been obtained , showing that there is an increase in the student activity Citizenship Education learning using cooperative model type Teams Games Tournament ( TGT ) in the fourth grade Elementary School No. 6 Nanga Masau Sintang .

**Keywords:** teams, games, tournament

Aktivitas belajar yang dilakukan oleh murid sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Murid dituntut untuk mampu melakukan aktivitas karena aktivitas tersebut akan menjadi pengalaman belajar yang

didapat murid melalui kegiatan pembelajaran, jadi hasil belajar yang didapat merupakan hasil dari aktivitas atau pengalaman nyata yang dilakukan oleh murid itu sendiri. Tercapainya tujuan pendidikan nasional dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh murid. Kegiatan pembelajaran di kelas meliputi aktivitas fisik, mental dan emosional sangat berpengaruh dalam tercapainya hasil belajar yang baik. Perwujudan pembelajaran yang baik dapat dilihat dari aktivitas belajar murid dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan murid dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan murid ataupun dengan murid itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi menyenangkan dan kondusif, dimana masing-masing murid dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. aktivitas yang timbul dari murid akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan hasil belajar murid.

Berdasarkan refleksi diri disadari kalau selama ini guru kurang memperhatikan aktivitas pembelajaran secara cermat, hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Nomor 6 Nanga Masau khususnya murid kelas IV masih rendah yaitu dari 25 orang murid dapat dijabarkan sebagai berikut ; (1) murid yang melakukan aktivitas fisik adalah 25.33%, (2) murid yang melakukan aktivitas mental adalah 23.33 %, (3) murid yang melakukan aktivitas emosional adalah 38.00%, sehingga hasil belajar dilihat dari rata-rata nilai keseluruhan murid sebelum dilakukan penulisan hanya mencapai 55. Kesalahan ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran, guru kurang memberikan motivasi agar anak dapat aktif dalam proses pembelajaran, penggunaan strategi, model pembelajaran, penggunaan metode dan media yang bervariasi serta dalam proses pembelajaran guru masih bersifat konvensional. Dalam proses pembelajaran guru juga menjadi pusat belajar murid atau sering disebut dengan pembelajaran satu arah yang seharusnya multi arah. Sehingga hasil belajar murid belum memuaskan. Selain itu, murid kurang biasa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan, mereka cenderung belajar sendiri-sendiri.

Untuk mengatasi kesenjangan aktivitas fisik, mental, emosional dan peningkatan hasil belajar murid, maka penulis tertarik mengadakan penulisan tindakan kelas dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri No 6 Nanga Masau Sintang.

Dengan menggunakan metode ini, diharapkan aktivitas belajar murid meningkat, murid saling bekerjasama, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, membangkitkan keingintahuan, motivasi diantara murid serta mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan sehingga hasil proses belajar atau daya serap murid tinggi.

Berdasarkan latar belakang dalam penulisan ini, maka yang menjadi permasalahan umum dalam penulisan adalah “Bagaimanakah peningkatan aktivitas murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Nomor 6 Nanga Masau Sintang ?”

Sub-sub masalah dalam penulisan tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas fisik murid pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Nanga Masau Sintang?

2. Bagaimanakah peningkatan aktivitas mental murid pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Nomor 6 Nanga Masau Sintang?
3. Bagaimanakah peningkatan aktivitas emosional murid pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Nomor 6 Nanga Masau Sintang?
4. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar murid pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai dampak meningkatnya aktivitas pembelajaran dengan digunakannya model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Sintang?

Berdasarkan permasalahan yang tertera pada rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penulisan ini adalah untuk memberikan informasi yang akurat tentang penggunaan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) sehingga mampu meningkatkan aktivitas belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri No 6 Nanga Masau Sintang. Rumusan tujuan dijabarkan menjadi tujuan khusus yang disajikan sebagai berikut, yakni untuk mendeskripsikan peningkatan:

1. Mendeskripsikan aktivitas fisik murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Nanga Masau Sintang.
2. Mendeskripsikan aktivitas mental murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Nanga Masau Sintang.
3. Mendeskripsikan aktivitas emosional murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Nanga Masau Sintang.
4. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan sebagai dampak meningkatnya aktifitas dengan digunakannya model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* pada murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Nanga Masau Sintang.

Noor, (2008) menyatakan bahwa "Aktivitas pembelajaran murid adalah keterlibatan murid dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut". Sedangkan Tannenbaun, (dalam Asra, dkk. 2008: 58) menyatakan "Aktivitas merupakan suatu tingkat yang menggambarkan sejauh mana peran anggota dalam melibatkan diri pada kegiatan dan menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam pelaksanaan kegiatan tersebut".

Menurut Gagne (dalam Ngalim 1990: 83) menyatakan bahwa "Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi murid sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi tersebut". Selanjutnya menurut Hamalik, (2005: 28) menyatakan bahwa "Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan". Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu dari tidak tahu menjadi tahu yang disebabkan adanya stimulus atau suatu situasi tertentu yang

dialaminya secara berulang-ulang dengan perubahan ke arah yang lebih baik dan bersifat permanen.

Aunurrahman (2008: 26) menyatakan “Pembelajaran atau proses pembelajaran sering dipahami sama dengan proses belajar mengajar dimana di dalamnya terjadi interaksi guru dan murid dan antara sesama murid untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku murid”.

Oemar Hamalik (2010: 57) “Pembelajaran Adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Dari pendapat tersebut, dapat di simpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi guru dan murid dan antara sesama murid sehingga murid mengalami perubahan tingkah laku dengan keterlibatan langsung baik secara fisik, mental, dan emosional murid yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Paul B. Diedrich (dalam Sardiman 37: 2010) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan Murid yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut.

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun dan beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, maupun gugup.

Menurut Noor Latifah (39: 2008) Keaktifan Murid dalam proses pembelajaran adalah pada waktu guru mengajar, guru harus mengusahakan agar muridnya aktif, jasmani maupun rohani yang meliputi ;

1. Keaktifan indera; pendengaran, penglihatan, peraba dan lain-lain
2. Keaktifan akal; akal anak-anak harus aktif untuk memecahkan masalah,
3. Keaktifan ingatan, yaitu aktif menerima bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru,
4. Keaktifan emosi, murid senantiasa berusaha mencintai mata pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Soli Abimayu (27: 2008) menyatakan bahwa keterlibatan pebelajar dalam proses pembelajaran itu dapat berbentuk keterlibatan Murid yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Keterlibatan fisik. Seperti melakukan pengukuran, perhitungan, pengumpulan data, atau memperagakan suatu konsep dan lain-lain.
2. Keterlibatan mental yang meliputi:

- a) Keterlibatan intelektual, yang dapat berbentuk mendengarkan informasi dengan cermat, berdiskusi dengan teman sekelas, melakukan pengamatan terhadap suatu fakta atau peristiwa, dan sebagainya sehingga memberi peluang terjadinya asimilasi dan atau akomodasi kognitif terhadap pengetahuan baru tersebut.
- b) Keterlibatan intelektual dalam bentuk latihan keterampilan intelektual seperti menyusun suatu rencana/program, menyatakan gagasan dan sebagainya.
- c).Keterlibatan emosional dapat berbentuk penghayatan terhadap perasaan, nilai, sikap dan sebagainya.

Dari penjelasan Paul B. Diedrich, Noor Latifah dan Soli Abimayu, secara umum aktivitas belajar dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu :

#### 1) Aktivitas Fisik

Aktivitas fisik adalah aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan melakukan gerakan motorik berupa: menulis, bermain, bergerak, dan lain sebagainya. Contohnya: 1) Murid menyimak penjelasan guru, 2).Murid yang mencatat materi pembelajaran, 3).Murid yang membaca materi pembelajaran.

#### 2) Aktivitas Mental

Aktivitas mental adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan diikuti oleh kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir, berupa:, bertanya, menjawab pertanyaan, dan lain sebagainya. Atau dapat juga di contohkan sebagai berikut, 1) Murid yang menjawab pertanyaan, 2). Murid yang mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh, 3) Murid yang memberikan pendapat, 5).Murid yang berdiskusi dengan teman sekelompoknya, 6) Murid yang dapat menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

#### 3) Aktivitas Emosional

Aktivitas emosional adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan diikuti oleh kemampuan emosi, berupa: bergembira, menghargai pendapat teman, bersemangat, dan lain sebagainya. Atau dapat juga dicontohkan sebagai berikut, 1). Murid menghargai pendapat teman, 2).Murid merasa senang mengikuti pembelajaran, 3). Murid bersungguh-sungguh dalam berdiskusi, 4.)Murid bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk mengetahui pencapaian aktivitas murid, maka diperlukan indikator kinerja aktivitas belajar. Indikator aktivitas belajar itu dapat dilihat dari pendapat Noor, (19: 2008) yang menyatakan bahwa indikator aktivitas murid dapat dilihat dari mayoritas murid beraktivitas dalam pembelajaran, aktivitas pembelajaran didominasi oleh kegiatan murid, mayoritas murid mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Dari ketiga jenis aktivitas di atas, dapatlah ditarik indikator kinerja aktivitas belajar murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu sebagai berikut:

#### 1. Aktivitas Fisik

- a. Murid menyimak penjelasan guru.
- b. Murid mencatat materi pelajaran.
- c. Murid membaca materi pelajaran.

#### 2. Aktivitas Mental

- a. Murid mengajukan pertanyaan.
- b. Murid menjawab pertanyaan
- c. Murid mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.
- d. Murid memberikan pendapat.

- e. Murid berdiskusi dengan teman sekelompoknya.
  - f. Murid dapat menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
3. Aktivitas Emosional
- a. Kerja sama murid dalam kelompok.
  - b. Murid merasa senang mengikuti pembelajaran.
  - c. Murid bersungguh-sungguh dalam berdiskusi.
  - d. Murid bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk mengetahui bahwa indikator-indikator jenis aktivitas diatas baik aktivitas fisik, mental maupun emosional pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat dilakukan dengan menggunakan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Game Turnament*) .

## METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitian ini menggunakan bentuk survei studi dengan jenis survey kelembagaan. Penelitian yang dilakukan peneliti ini bersifat kualitatif Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri No 6 Nanga Masau, Sintang dengan pelaksanaan kegiatan di dalam kelas.

Subjek dalam penelitian ini adalah:

1. Guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV yang sedang melaksanakan pembelajaran dengan model *Teams Game Tournament*.
2. Murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri Nomor 6 Nanga Masau yang berjumlah 28 orang, dengan murid laki-laki yang berjumlah 19 orang, dan murid perempuan yang berjumlah 9 orang.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Teknik observasi langsung, yakni cara pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti saat penelitian tindakan berlangsung dalam pembelajaran.
- 2) Teknik Komunikasi tidak langsung, yakni teknik dalam pengumpulan data menggunakan alat pengumpul data tertentu.
- 3) Teknik Pengukuran, yakni cara pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan tes pada setiap siklus, yakni berupa hasil belajar murid.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Lembar observasi, yakni pencatatan data yang dilakukan oleh peneliti terhadap jenis gejala yang akan diamati. Lembar observasi dalam penelitian ini meliputi lembar observasi mengenai aktivitas siswa dan lembar observasi bagi guru.
- 2) Angket kepuasan, yakni alat pengumpul data yang digunakan untuk mengetahui kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Tes, yaitu pemberian evaluasi setelah pembelajaran.

Analisis data yang berhubungan dengan aktivitas siswa dilakukan dengan menghitung persentase aktivitas belajar murid baik secara fisik, mental dan emosional. Untuk mencari persentase tersebut maka digunakan rumus persentase menurut sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

**Keterangan :**

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan  
 R = Skor mentah yang diperoleh siswa  
 SM = Skor maksimum ideal darites yang bersangkutan  
 100 = Bilangan tetap  
 (NgalimPurwanto, 2010: 102)

Analisis data yang berhubungan dengan kemampuan guru dalam mengajar dilakukan dengan menentukan rata-rata skor dari lembar observasi guru. Sedangkan analisis data yang berhubungan dengan hasil belajar siswa dilakukan dengan mengumpulkan nilai-nilai tes murid, dari nilai tersebut ditentukan rata-rata kelas. Untuk menentukan rata-rata nilai/skor digunakan rumus sebagaiberikut:

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{N}$$

**Keterangan :**

$\overline{X}$  = Rata –rata hitung  
 $\sum N$  = Jumlahseluruhskor  
 N = Jumlah Item

(BurhanNurgiantoro 2009: 64)

Dari data-data tersebut kemudian ditarik kesimpulan apakah tindakan yang dilaksanakan berhasil atau tidak.

Untuk mengetahui peningkatan aktivitas digunakan kategori peningkatan aktivitas sebagai berikut:

81-100	= Sangat Tinggi
61-80	= Tinggi
41-60	= Sedang
21-40	= Rendah
1-20	= Sangat Rendah

Adapun untuk menginterpretasikan hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan standar nilai BSNP (2011: 28) yaitu sebagai berikut :

- 1 Nilai 8,00 – 10 ,00 kategori A ( SangatBaik )
- 2 Nilai 7,00 – 7,99 kategori B ( Baik )
- 3 Nilai 6,00 – 6,99 kategori C ( CukupBaik )
- 4 Nilai 5,00 - 5,99 kategori D ( KurangBaik )
- 5 Nilai 0,00 – 4,99 kategori E ( TidakBaik )

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian terhadap aktivitas murid ini dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Nomor 6 Nanga Masau Sintang pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan dibantu oleh teman sejawatyaitu Ibu Nurdiana, A.Ma.Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada permasalahan umum yang terjadi di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Nomor 6 Nanga Masau Sintang yaitu belum optimalnya aktivitas murid pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.



Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan *sharing* bersama guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kemudian mengatur jadwal untuk melakukan pengamatan awal untuk mengetahui seberapa besar aktivitas murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Data pengamatan awal aktivitas murid dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini akan digunakan sebagai *baseline* untuk mempermudah melihat hasil dari penelitian yang tertuju pada peningkatan aktivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri Nomor 6 Nanga Masau Sintang.

Setelah melakukan pengamatan awal pada tanggal 22 Agustus 2012 terhadap aktivitas murid pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV kemudian dilakukan penelitian terhadap aktivitas murid sebanyak 3 siklus, siklus pertama dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2013, siklus ke-2 dilakukan pada tanggal 12 September 2013 dan siklus terakhir atau siklus ke-3 dilakukan pada tanggal 9 September 2013. Setiap siklus dilakukan satu kali pertemuan dengan materi disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data hasil dari pengamatan aktivitas murid yaitu berupa aktivitas fisik, aktivitas mental maupun aktivitas emosional murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam mengamati aktivitas murid yang meliputi aktivitas fisik, aktivitas mental dan aktivitas emosional menggunakan lembar observasi murid yang berisi indikator aktivitas murid, setelah didapat data mengenai aktivitas murid sesuai dengan indikator yang terdapat pada lembar observasi murid kemudian data tersebut dianalisis menggunakan perhitungan persentase, begitu pula data yang diperoleh pada pengamatan awal dianalisis menggunakan perhitungan persentase yang kemudian digunakan sebagai *baseline*.

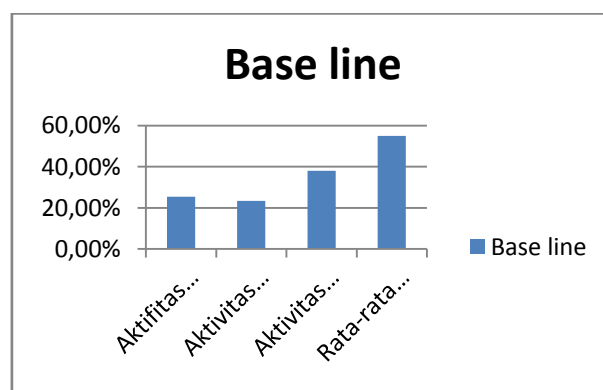
Pengamatan awal terhadap aktivitas murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri Nomor 6 Nanga Masau Sintang pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang berjumlah 25 murid dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Observasi Awal Terhadap Aktivitas Murid dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament**

No	Indikator kinerja	<i>Base Line</i>	
		<i>Muncul</i>	<i>Tidak Muncul</i>
1	<b>Aktifitas fisik</b>		
	a. Murid Menyimak Penjelasan Guru	7 orang 28,00%	18 orang 72,00%
	b. Murid mencatat materi Pelajaran	5 orang 20,00%	20 orang 80,00%
	c. Murid Membaca materi Pembelajaran	7 orang 28,00%	18 orang 72,00%
	Rata-rata	25,33%	74,67%
2	<b>Aktifitas mental</b>		
	a. Murid yang mengajukan pertanyaan.	4 orang 16,00%	21 orang 84,00%
	b. Menjawab Pertanyaan	2 orang	23 orang

		8,00%	92,00%
	c. Murid mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.	9 orang 36,00%	16 orang 64,00%
	d. Murid yang memberikan pendapat	7 orang 28,00%	18 orang 72,00%
	e. Murid yang berdiskusi dengan teman sekelompok nya.	10 orang 40,00%	15 orang 60,00%
	f. Murid yang dapat menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	3 orang 12,00%	22 orang 88,00%
	Rata-rata	23,33%	76,67%
3	Aktifitas emosional		
	a. Menghargai pendapat teman	6 orang 24,00%	19 orang 76,00%
	b. Murid yang merasa senang mengikuti pembelajaran.	10 orang 40,00%	15 orang 60,00%
	c. Kesungguhan dalam berdiskusi	10 orang 40,00%	15 orang 60,00%
	d. Murid yang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.	12 orang 48,00%	13 orang 52,00%
	Rata-rata	38,00%	62,00%
4	Rata-rata Hasil belajar sebagai dampak adanya TGT dan Aktivitas	55	

**Grafik 1**  
**Hasil Observasi Awal Terhadap Aktivitas Murid dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament**



### **Pelaksanaan siklus I**

Penelitian terhadap aktivitas murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Nomor 6 Nanga Masau Sintang dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Agustus 2013 selama 70 menit yaitu pada pukul 07.00-08.10 WIB. Proses pembelajaran pada siklus pertama ini dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan hasil dari *sharing* antara Teman Sejawat dan peneliti yang telah dilakukan sebelumnya.

Pengamatan terhadap aktivitas murid dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi murid sedangkan pengamatan terhadap peneliti sebagai guru dibantu oleh teman sejawat Nurdiana, A.Ma menggunakan lembar observasi guru yang telah disiapkan oleh peneliti.

Hasil observasi siklus I untuk aktivitas pembelajaran murid dapat dilihat pada tabel 2.

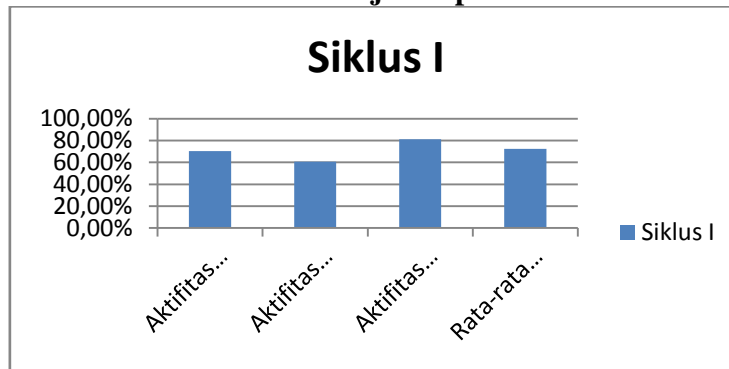
**Tabel 2**  
**Hasil Observasi Indikator Kinerja Aktivitas Pembelajaran Murid**  
**Siklus I**

No	Indikator	Siklus 1				
		Muncul		Kriteria	Tdk muncul	
		Jmlh ssw	%		Jmlh ssw	%
<b>A.</b>	<b>Aktivitas Fisik</b>					
1.	Murid menyimak penjelasan guru	18	64,29%	Cukup Tinggi	10	35,71%
2.	Murid mencatat materi pelajaran.	21	75,00%	Tinggi	7	25,00%
3.	Murid membaca materi pelajaran	20	71,43%	Tinggi	8	28,57%
	<b>Rata-rata</b>		70,24%	Tinggi		29,76%
<b>B.</b>	<b>Aktivitas Mental</b>					
1.	Murid mengajukan pertanyaan	17	60,71%	Cukup Tinggi	11	39,29%
2.	Murid menjawab pertanyaan	17	60,71%	Cukup Tinggi	11	39,29%
3.	Murid mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	18	64,29%	Cukup Tinggi	10	35,71%
4.	Murid memberikan pendapat	15	53,57%	Rendah	13	46,43%
5.	Murid berdiskusi dengan teman sekelompoknya	21	75,00%	Tinggi	7	25,00%
6.	Murid dapat menyimpulkan materi yang telah dipelajari	14	50,00%	Rendah	14	50,00%
	<b>Rata-rata</b>		60,71%	Tinggi		39,29%
<b>C.</b>	<b>Aktivitas Emosional</b>					
1.	Menghargai pendapat teman	22	78,57%	Tinggi	6	21,43%
2.	Murid merasa senang mengikuti pelajaran	24	85,71%	Sangat Tinggi	4	14,29%
3.	Kesungguhan dalam berdiskusi	24	85,71%	Sangat Tinggi	4	14,29%
4.	Murid bersemangat mengikuti pembelajaran	21	75,00%	Tinggi	7	25,00%
	<b>Rata-rata</b>		81,25%	Sangat Tinggi		18,75%
	<b>Rata-rata setelah penggunaan TGT</b>	<b>72,5</b>		<b>Kategori : Baik</b>		

Tabel tersebut dapat dibuat grafik sebagai berikut

**Grafik 2**

**Aktivitas Pembelajaran pada siklus I**



**Pelaksanaan siklus III**

Penelitian terhadap aktivitas murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran kooperative tipe *Teams Game Tournament* (TGT) di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Nanga Masau Sintang dilaksanakan pada hari Senin, 9 September 2013 selama 70 menit yaitu pada pukul 07.00-08.10 WIB. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan oleh guru sebagai peneliti sesuai dengan *sharing* antara teman sejawat dan guru sebagai peneliti yang telah dilakukan sebelumnya.

Pengamatan terhadap aktivitas Murid dilaksanakan oleh guru sebagai peneliti dengan menggunakan lembar observasi Murid sedangkan pengamatan terhadap guru sebagai peneliti dibantu oleh teman sejawat Ibu Nurdiana, A.Ma. menggunakan lembar observasi guru yang telah disiapkan oleh peneliti.

Dari hasil observasi guru dapat disimpulkan :

Hasil observasi siklus III untuk aktivitas pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3

**Tabel 3**  
**Hasil Observasi Indikator Kinerja Aktivitas Pembelajaran Murid**  
**Siklus III**

No		Siklus III				
		Muncul		Kriteria	Tdk muncul	
		Jmlh ssw	%		Jmlh ssw	%
<b>A. Aktivitas Fisik</b>						
1.	Murid menyimak penjelasan guru	27	96,43%	Sangat Tinggi	1	3,57%
2.	Murid mencatat materi pelajaran.	25	89,29%	Sangat Tinggi	3	10,71%
3.	Murid membaca materi pelajaran	26	92,86%	Sangat Tinggi	2	7,14%
<b>Rata-rata</b>			<b>92,86%</b>	<b>Sangat Tinggi</b>		<b>7,14%</b>
<b>B. Aktivitas Mental</b>						
1.	Murid mengajukan pertanyaan	24	85,71%	Sangat Tinggi	4	14,29%

2. Murid menjawab pertanyaan	27	96,43%	Sangat Tinggi	1	3,57%
3. Murid mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	27	96,43%	Sangat Tinggi	1	3,57%
4. Murid memberikan pendapat	21	75,00%	Tinggi	7	25,00%
5. Murid berdiskusi dengan teman sekelompoknya	26	92,86%	Sangat tinggi	2	7,14%
6. Murid dapat menyimpulkan materi yang telah dipelajari	21	75,00%	Tinggi	7	25,00%
<b>Rata-rata</b>		<b>86,90%</b>	<b>Sangat tinggi</b>		<b>13,10%</b>
<b>C. Aktivitas Emosional</b>					
1. Menghargai pendapat teman	26	92,86%	Sangat tinggi	2	7,14%
2. Murid merasa senang mengikuti pelajaran	26	92,86%	Sangat tinggi	2	7,14%
3. Kesungguhan dalam berdiskusi	25	89,29%	Sangat tinggi	3	10,71%
4. Murid bersemangat mengikuti pembelajaran	26	92,86%	Sangat tinggi	2	7,14%
<b>Rata-rata</b>		<b>91,96%</b>	<b>Sangat tinggi</b>		<b>8,04%</b>
<b>Rata-rata setelah penggunaan TGT</b>	<b>97,24</b>	<b>Kategori : Sangat Baik</b>			

Kriteria rata-rata persentase : Sangat tinggi = 81-100 %

Tinggi = 61-80%

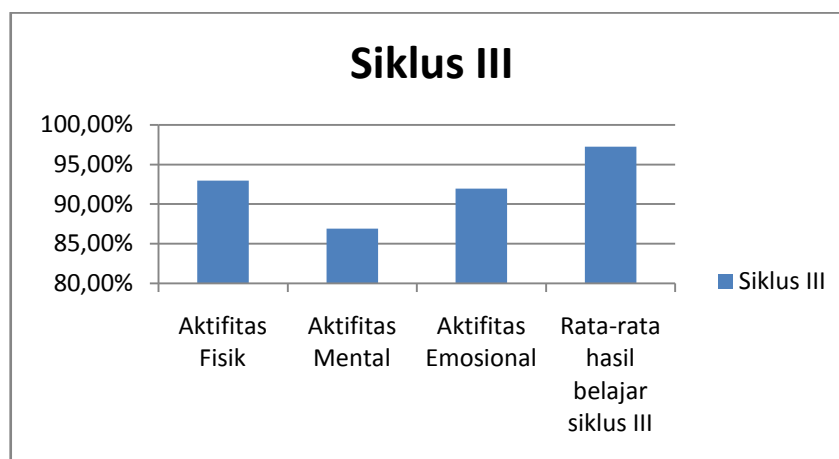
Cukup Tinggi = 41-60%

Rendah = 21-40%

Sangat Rendah = 1-20%

Tabel tersebut dapat dibuat grafik sebagai berikut

**Grafik 3**  
**Aktivitas Pembelajaran pada Siklus III**



Berdasarkan tabel dari siklus I, II dan III dapat dilihat peningkatan aktifitas yang terjadi pada setiap indikator kinerja aktivitas pembelajaran murid pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

#### 1. Aktivitas Fisik

Aktivitas fisik terbagi menjadi 3 indikator kinerja yaitu murid yang menyimak penjelasan guru, murid yang mencatat materi pelajaran, dan murid yang membaca materi pelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan yang besar dari *baseline* terhadap siklus yang telah dilaksanakan, yaitu 25,33% pada *baseline* menjadi 70,24% pada siklus I dengan selisih sebesar 44,91%, kemudian dari siklus I dengan jumlah persentase 70,24% menjadi 79,76% ke siklus II dengan selisih sebesar 9,52%. Selanjutnya dari siklus II dengan jumlah persentase 79,76% menjadi 92,86% pada siklus III dengan selisih sebesar 13,1%. Adapun selisih keseluruhan dari *baseline* ke siklus III ialah 67,53%. Dengan demikian kenaikan aktivitas fisik dapat dikategorikan "tinggi".

#### 2. Aktivitas Mental

Aktivitas mental terbagi menjadi 6 indikator kinerja yaitu murid yang mengajukan pertanyaan, murid yang menjawab pertanyaan, murid yang mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh, murid yang berdiskusi dengan teman sekelompoknya, murid yang dapat menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan dari *baseline* terhadap siklus yang telah dilaksanakan, yaitu 23,33% pada *baseline* menjadi 60,71% pada siklus I dengan selisih sebesar 37,38%, kemudian dari siklus I dengan persentase 60,71% menjadi 71,43% ke siklus II dengan selisih sebesar 10,71% selanjutnya dari siklus II dengan persentase 71,43% menjadi 86,90% ke siklus III

dengan selisih sebesar 15,47%. Adapun selisih keseluruhan dari *baseline* ke siklus III ialah 63,57%. Dengan demikian kenaikan aktivitas mental dapat dikategorikan "tinggi".

### 3. Aktivitas Emosional

Aktivitas emosional, terbagi menjadi 4 indikator kinerja yaitu menghargai pendapat teman, murid yang merasa senang mengikuti pembelajaran, kesungguhan dalam berdiskusi, murid yang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan yang besar dari *baseline* terhadap siklus yang telah dilaksanakan, yaitu 38,00% pada *baseline* menjadi 81,25% pada siklus I dengan selisih sebesar 43,25%, kemudian dari siklus I dengan persentase 81,25% menjadi 85,71% ke siklus II dengan selisih sebesar 4,46%. Selanjutnya dari siklus II dengan persentase 85,71% menjadi 91,96% ke siklus III dengan selisih sebesar 6,25%. Adapun selisih keseluruhan dari *baseline* ke siklus III ialah 68,63%. Dengan demikian kenaikan aktivitas mental dapat dikategorikan "tinggi". Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat peningkatan rata-rata nilai dari setiap siklus pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian terhadap Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Nanga Masau Sintang dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Terdapat peningkatan aktivitas fisik murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Nanga Masau Sintang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dari *baseline* 25,33% ke siklus III 92,86% meningkat 67,53% dengan kategori tinggi.
2. Terdapat peningkatan aktivitas mental murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Nanga Masau Sintang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dari *baseline* 23,33% ke siklus III 86,90% meningkat 63,57% dengan kategori tinggi.
3. Terdapat peningkatan aktivitas emosional murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Nanga Masau Sintang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dari *baseline* 38,00% ke siklus III 91,96% meningkat 68,63% dengan kategori tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abimayu, Soli. (2008). **Strategi Pembelajaran**. Jakarta: Depdiknas.
- Aunurrahman, dkk. (2009). **Penelitian Pendidikan SD**. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Nasional.
- Hamalik, Oemar. (2005). **Psikologi Belajar dan Mengajar**. Bandung: Sinar Baru

- Latifah, Noor. (2008). **Hakekat Aktivitas Siswa**. (Online). (Noor Latifah.<http://latifah-04.wordpress.com>, diakses 3 desember 2011).
- Ngalim, Purwanto. (1990). **Psikologi Pendidikan**. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Ngalim, Purwanto. (2010). **Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran**. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. (2010). **Intraksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: Rajawali Pers.